
Disney
MEISTER MANNY'S WERKZEUGKISTE
Bedienungsanleitung
vtech
V.SMILE
Disney elements
© 2009 Disney.

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

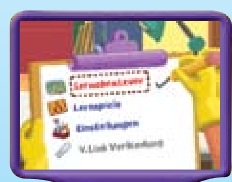
Einleitung

Manny und seine Werkzeuge haben viel zu tun. Hilf ihnen bei der Reparatur der Kinoanzeigetafel, auf Joes Baustelle und bei der Pokalreparatur. Lass uns schnell anfangen. Muy rápido!

Spielbeginn

Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

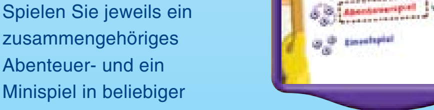


1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus können Sie Manny und den Werkzeugen bei ihren Aufträgen helfen. Es stehen 3 Abenteuerspiele und 3 Minispiele zur Auswahl.



Abenteuerspiel — Spielen Sie alle Spiele in eine Geschichte eingebettet.



Einzelspiel — Spielen Sie jeweils ein zusammengehöriges Abenteuer- und ein Minispiel in beliebiger Reihenfolge

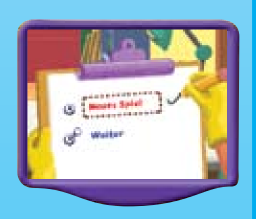


• Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten des **V.Smile® Gerätes** erreicht haben, wird gespeichert. Sie können entweder ein neues Spiel beginnen oder beim nächsten Einschalten Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie wieder den **Lernabenteuer-Modus** auswählen, sehen Sie die Bildschirmanzeige unten.

Neues Spiel — Wählen Sie „Neues Spiel”, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Weiter — Wählen Sie „Weiter”, wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.



• Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der **OK-Taste** aus.

Hinweis: Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.

Hinweis: Jedes Spiel im Lernabenteuer-Modus besteht aus einem Abenteuerspiel und einem Minispiel.

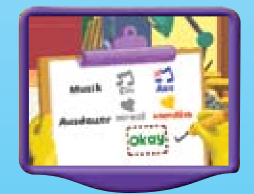
2. Lernspiele

Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen nach der Auswahl des Spiels verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem **Joystick** angewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.

Hinweis: Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernspiele** nach.

3. Einstellungen

Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus und wählen Sie begrenzte oder unbegrenzte Ausdauer aus, indem Sie den **Joystick** auf die gewünschte Einstellung bewegen. Bewegen Sie den Zeiger anschlissend zum OK-Symbol und drücken Sie zum Abschluss die **OK-Taste**.



Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen

1. **Zahl der Spieler:** Bewegen Sie den **Joystick** einfach auf die Anzahl der Spieler und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**. Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den V.Smile® Lernkonsolen, nicht aber beim V.Smile® Cyber Pocket™ und V.Smile Pocket® zur Verfügung steht.

2. **Stufe:** Bewegen Sie den **Joystick** entweder auf die leichte oder schwere Stufe und bestätigen Sie mit der **OK-Taste**.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das OK-Symbol und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.



Schritt 3: Spielstart

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.
- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele"** im Abschnitt **Lernspiele** nach.

Zusatzfunktionen

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort "Ja". Wählen Sie "Nein" wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele”, wenn Sie die Frage mit “Ja” beantworten. Wählen Sie “Nein” wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.

V.Link™ Verbindung (Nur bei Geräten, die den V.Link™ unterstützen.)



Wenn Sie den V.Link™ (separat im Handel erhältlich) an Ihr V.Smile® Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: V.Link™ Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Punktestände auf den V.Link™ zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den V.Link™ am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der V.Link™ Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den V.Link™ nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Es können keine Daten auf das V.Smile® Gerät zurückgespeichert werden.

Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite



Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den V.Link™ speichern, können Sie auf der V.Link™ Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.

Goldmünzen sammeln:

Erste Goldmünze	Das Spiel “Das Glühbirnenproblem” muss erfolgreich im Abenteuerspiel beendet werden.
Zweite Goldmünze	Es müssen 300 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.
Dritte Goldmünze	Es müssen 450 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.
Vierte Goldmünze	Es müssen 600 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden.

Spiele

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt
Das Glühbirnenproblem	Spanische Redewendungen, Zahlen, Farben, Muster, Logik
Felipe, der Superheld	Logik, Problemlösungen, Formen
Geleimte Freunde	Formen, Richtungen, Zahlen
Lernspiele	**Lerninhalt**
Drei gewinnt	Logik
Messen und sägen	Zahlen, Längen, Addition
Briefkasten-Werkstatt	Logik, Puzzles, Formen
Rohrpuzzle	Logik, Puzzles

Steuerung

Zu Beginn eines jeden Spieles erscheint eine grafische Darstellung die erklärt, wie mit dem Joystick gesteuert werden kann.

Status Anzeige

In den Spielen zeigt die Statusleiste, wieviele Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden, wieviel Ausdauer noch zur Verfügung steht und welcher Spieler gerade spielt.

Ausdauer Eine farbige Skala zeigt die verbliebene Ausdauer an. Durch Einsammeln von Kappen kann die Ausdauer wieder aufgefüllt werden.

Punkte Durch Einsammeln von Schraubenmuttern und durch richtiges Lösen der Aufgaben, steigt die Punktzahl.



Lernabenteuer

Das Glühbirnenproblem

Eines Tages rief Bürgermeisterin Rosa bei Manny an und sagte, sie habe einen wichtigen Auftrag für ihn. Manny solle sie beim Kino treffen. Auf dem Weg dorthin grüßte Manny alle Menschen, die ihm begegneten. Als er und die Werkzeuge beim Kino ankamen bat Bürgermeisterin Rosa sie, die defekten Glühbirnen der Anzeigetafel auszutauschen. Manny kauft alle Glühbirnen in Kellys Eisenwarenladen auf. Leider zerbricht Rosti die Glühbirnen versehentlich. Daraufhin leihen sich Manny und die Werkzeuge Glühbirnen bei den Nachbarn. Schließlich schaffen Sie es die Glühbirnen zu installieren, bevor das Kino seine große Eröffnung hat.

Teil 1 Spielverlauf:

Manny und die Werkzeuge laufen zum Kino, um Bürgermeisterin Rosa zu treffen. Manny grüßt unterwegs alle Leute auf spanisch.



Lerninhalt: Spanische Redewendungen

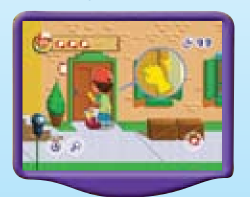
★	**leicht:**	Kurze spanische Grußformeln
★★	**schwer:**	Etwas längere spanische Grußformeln

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Bewege Manny nach oben und unten	(↑) / (↓)
Bewege Manny nach rechts und links	(←) / (→)
Wähle eine Grußformel	Drücke die **OK-Taste**

Teil 2 Spielverlauf:

Rosti schlägt vor, Glühbirnen bei den Nachbarn zu leihen, um damit die Anzeigetafel zu reparieren. Finde die Häuser mit den blinkenden Lichtern und klopfe an, um Glühbirnen zu borgen.





Lerninhalt: Spanische Redewendungen, Zahlen, Farben

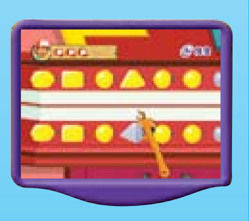
★	**leicht:**	Zahlen von 1 bis 5, 4 Farben
★★	**schwer:**	Zahlen von 6 bis 10, 8 Farben

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Bewege Manny nach oben und unten	(↑) / (↓)
Bewege Manny nach rechts und links	(←) / (→)
Klopfe and die Tür	Drücke die **OK-Taste**
Wähle eine Zahl/Farbe	Drücke die **OK-Taste**

Teil 3 Spielverlauf:

Manny und die Werkzeuge kommen beim Kino an und wollen die Anzeigetafel reparieren. Rosti und Quetschi befestigen die Glühbirnen. Du musst die Reihenfolge der unteren Reihe der Reihe darüber anpassen. Bewege die Werkzeuge auf die Glühbirnen, die gewechselt werden müssen und drücke die **OK-Taste**. Anschließend musst Du die Glühbirnen in die Fassung schrauben.



Lerninhalt: Muster, Logik

★	**leicht:**	Ein Paar Glühbirnen muss vertauscht werden
★★	**schwer:**	Zwei Paar Glühbirnen müssen vertauscht werden

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Bewege Quetschi und Rosti nach links und rechts	(←) / (→)
Wähle Glühbirnen aus	Drücke die **OK-Taste**
Drehe die Glühbirnen in die Fassung	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel

Felipe, der Superheld

Manny erhält einen Anruf von Joe. Dieser benötigt Mannys Hilfe auf einer Baustelle. Als sie dort ankommen, erklärt Felipe, dass er "Supremo-Kerl" sei und alle Arbeiten alleine bewältigen könne. Auf dem obersten Gerüst wird ihm allerdings mulmig und die anderen Werkzeuge eilen ihm zu Hilfe. Er hat dabei gelernt, dass er kein Superheld sein muss, wenn er Teil eines Superteams ist.

Teil 1 Spielverlauf:

Manny hilft Joe auf der Baustelle. Hilf Manny dabei, die Leitern hochzuklettern und die verschiedenen Aufgaben zu erledigen.





Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Bewege Manny nach oben und unten	(↑) / (↓)
Bewege Manny nach rechts und links	(←) / (→)

Manny entdeckt einige tropfende Rohrleitungen. Hilf Manny dabei das richtige Ventil zu schließen, um das Tropfen abzustellen.



Lerninhalt: Logik

★	**leicht:**	Einfache Rohre, mit zwei Ventilen
★★	**schwer:**	Verschlungenere Rohre mit 2 bis 4 Ventilen

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Bewege Manny nach rechts und links	(←) / (→)
Wähle ein Ventil	Drücke die **OK-Taste**
Schließe ein Ventil	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel

Manny findet noch einige Aufgaben, die seiner Aufmerksamkeit bedürfen. Hilf Manny dabei, das richtige Werkzeug für die jeweilige Aufgabe auszuwählen.





Lerninhalt: Problemlösungen

★	**leicht:**	Weniger umfangreiche Aufgaben
★★	**schwer:**	Umfangreiche Aufgaben

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Bewege den Cursor nach rechts und links	(←) / (→)
Wähle ein Werkzeug	Drücke die **OK-Taste**
Drehe Schrauben mit Schrauber	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel
Drehe eine Schrauben-Mutter mit Quetschi	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel
Ziehe einen Nagel mit Pat	(←) / (→)
Nagle mit Pat	(↑) / (↓)
Säge ein Brett mit Fuxi	(↑) / (↓)

Teil 2 Spielverlauf:

Manny findet Felipe auf dem obersten Gerüst, von wo er sich nicht mehr herunter traut. Die anderen Werkzeuge helfen Felipe herunter. Bilde mit den Werkzeugen eine Kette, um bis zu Felipe zu reichen.



Lerninhalt: Formen

★ **leicht:** Platziere 4 Werkzeuge

★★ **schwer:** Platziere 6 Werkzeuge, die Formen überlappen teilweise

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Bewege den Cursor nach links und rechts	(←) / (→)
Wähle ein Werkzeug bzw. eine Position	Drücke die **OK-Taste**

Geleimte Freunde

Mr. Noodlander brachte einen Pokal zu Manny, den dieser reparierte. Später holte Mr. Noodlander ihn wieder ab. Kurz darauf rief Mr. Noodlander Manny noch einmal an und bat ihn um ein Treffen. Leider sagte Mr. Noodlander nicht wo er Manny treffen wolle. Nach einer erfolgreichen Suche fand sich Manny als Ehrengast auf einer Preisverleihung wieder. Dort erhielt er einen Preis für besondere Verdienste um die Stadt und alle Leute applaudierten.

Teil 1 Spielverlauf:

Manny soll den Pokal wieder zusammenbauen. Felipe und Schrauber kleben sich versehentlich zusammen, als sie versuchen den Pokal zu reparieren. Manny ermuntert die Werkzeuge, den Pokal gemeinsam zu reparieren.





Lerninhalt: Formen

★ **leicht:** Der Pokal besteht aus 4 Einzelteilen, 1 Werkzeug pro Teil

★★ **schwer:** Der Pokal besteht aus mehr als 4 Teilen, 1 bis 2 Werkzeuge reparieren das jeweilige Teil

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Bewege den Cursor	(←) / (→) / (↑) / (↓)
Wähle ein Werkzeug/Position	Drücke die **OK-Taste**
Drehe eine Schraube mit Felipe und Schrauber	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel
Drehe eine Schrauben-Mutter mit Quetschi	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel
Drehe eine Schraube mit Rosti	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel
Nagle mit Pat	(↑) / (↓)

Teil 2 Spielverlauf:

Mr. Noodlander ruft an und sagt er brauche Mannys Hilfe erneut. Er bittet um ein Treffen. Leider legt er auf bevor er gesagt hat, wo sie sich treffen sollen. Hilf Manny auf der Suche nach Mr. Noodlander.





Lerninhalt: Richtungen, Zahlen

★ **leicht:** Richtungen: links, rechts, geradeaus; Zahlen von 1 bis 9

★★ **schwer:** Richtungen: Osten, Westen, Norden; Zahlen von 10 bis 99

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Steuere den Lastwagen nach rechts und links während Du nach vorne fährst	(←) / (→)
Steuere den Lastwagen nach oben und unten während Du von einer zur anderen Seite fährst	(↑) / (↓)
Hupen	Drücke die **OK-Taste**
Bewege den Lastwagen nach links und rechts, um einzuparken	(←) / (→)
Bestätige das Parken	Drücke die **OK-Taste**

Lernspiele

Drei gewinnt

Spielverlauf

Platziere die Schrauben waagrecht, senkrecht oder diagonal.



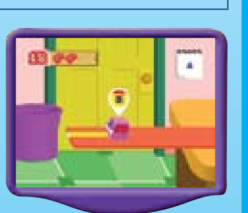
Lerninhalt: Logik

★	**leicht:**	Spiele auf einem Brett mit 3 auf 3 Feldern; Setze 1 Schraube pro Zug
★★	**schwer:**	Spiele auf einem Brett mit 4 auf 4 Feldern; Setze 2 Schrauben pro Zug

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Bewege den Cursor nach rechts und links	(←) / (→)
Bewege den Cursor nach oben und unten	(↑) / (↓)
Bestätigen einer Position, nochmaliges Drücken macht die Platzierung rückgängig	Drücke die **OK-Taste**
Drehe eine Schraube	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel

Messen und sägen



Spielverlauf

Zenti und Fuxi messen und sägen einige Bretter. Hilf ihnen beim Abmessen und zusägen.



Lerninhalt: Zahlen, Längen, Addition

★	**leicht:**	Bewege Zenti zur passenden Zahl
★★	**schwer:**	Löse eine Gleichung

Steuerung

Steuerung	**Joystick-Modus**
Bewege Zenti nach rechts und links	(←) / (→)
Messung bestätigen	Drücke die **OK-Taste**
Säge das Brett mit Fuxi	(↑) / (↓)

Briefkasten-Werkstatt



Spielverlauf

Hilf Pat und Zenti dabei Briefkästen zusammenzubauen. Drehe die Teile so, dass sie dem Bauplan entsprechen. Hämmere jedes Teil mit Pat fest.

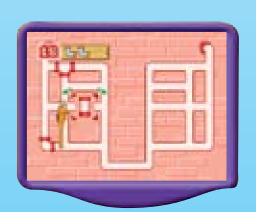
Lerninhalt: Logik, Puzzles, Formen

★	**leicht:**	Einfacher Bauplan, jedes Teil muss gedreht werden damit es passt
★★	**schwer:**	Komplizierter Bauplan, jedes Teil muss gedreht und richtig platziert werden damit es passt

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Drehe die Teile	Drücke die rote und grüne Taste
Die Teile nach links oder rechts bewegen	(←) / (→)
Platzierung bestätigen	Drücke die
Teil fest hämmern	(↑) / (↓)

Rohrpuzzle



Spielverlauf

Rosti muss die Rohrleitungen reparieren. Drehe die Anschlussstücke so, dass die Rohre wieder geschlossen sind. Drehe zum Schluss die Schrauben fest.

Lerninhalt: Logik, Puzzles

★	**leicht:**	Einfache Rohre mit wenigen Anschlussstücken
★★	**schwer:**	Kompliziertere Rohre mit vielen Anschlussstücken

Steuerung

Steuerung	Joystick-Modus
Anschlussstück drehen	(←) / (→)
Anschlussstück festschrauben	Rühre mit dem Steuerhebel wie mit einem Löffel

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

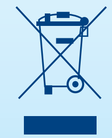
Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)



In China gedruckt
91-002088-XXX-000 ㊕